PlayStation
アナザーマインド
Another Mind
TM

あなたは誰？
どうしてここにいるの？

葉山 瞳。16歳、高校2年生。ある日、彼女の頭の中に自分とは違う声が話しかけてきた…。「あなたは、誰？」とまどいながら、たずねる瞳。彼女は、この[もう一人のだれか]との共存により、様々な事件に巻き込まれていく。

そしてその[もう一人のだれか]とは
あなたのことなのです…。

このゲームには暴力(ぼうりょく)シーンやグロテスクな表現(ひょうげん)が含(ふく)まれています。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 01655

アナザーマインド

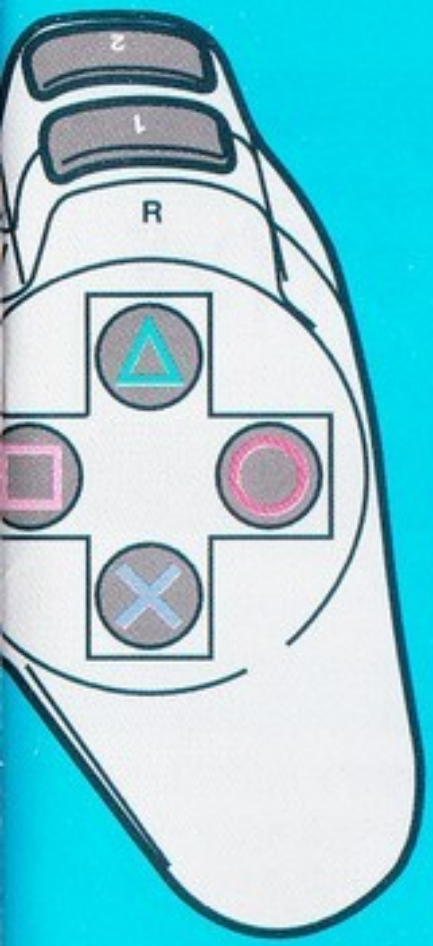
Another Mind™

コントローラの使い方

コントローラの操作方法はモード、
画面により異なります。

	通常モード	対話モード	手帳画面
○ボタン	メッセージ送る	単語の決定	項目の決定
×ボタン	対話モードへ （インジケーターがオレンジ色に点灯した時のみ）	キャンセル	キャンセル
△ボタン	手帳画面へ	――――	――――
方向キー上・下	――――	単語の選択	項目の選択
方向キー左・右	――――	――――	項目の選択

※スタートボタンを押すとデモムービーからタイトルに戻ります。



片手プレイ用設定

コントローラを片手で使用するための設定です。コンフィグ（13ページ参照）で選択、決定してください。初期設定の一部が、下記のように変更になります。

左手用設定		
初期設定		変更後
○ボタン	▶	L1 ボタン
×ボタン	▶	L2 ボタン
△ボタン	▶	SELECTボタン

右手用設定		
初期設定		変更後
○ボタン	▶	R1 ボタン
×ボタン	▶	R2 ボタン
△ボタン	▶	STARTボタン
方向キー 上	▶	△ボタン
方向キー 下	▶	×ボタン
方向キー 左	▶	□ボタン
方向キー 右	▶	○ボタン

アナログコントローラ

振動のみ対応しています。各ボタン、方向キーの役割はコントローラと同様です。
デジタルモード（LED表示：消灯）でご使用し△ボタンでCONFIGを選択。振動ON／OFFを切り替えます。

ゲームの始め方

プレイステーションに『アナザー・マインド』のディスクを正しくセットし、本体の電源を入れてください。タイトル画面になり、下記の項目が表示されます。方向キーの上下で選択、◎ボタンで決定です。タイトル画面のまましばらく操作しないとデモムービーが始まります。スタートボタンを押すと、デモムービーからタイトル画面に戻ります。

最初から

ゲームを最初から始めます。ゲームを初めてプレイする場合や、最初からやり直したい場合に選択してください。

続きから

ゲームを途中から始めます。前回プレイしたセーブデータの入っているメモリーカードを本体のメモリーカード差込口1に差し込んでから、選択してください。セーブ方法については13ページをご覧ください。

※セーブは基本的にいつでもできます。

CONFIG

ゲームの各種設定を変更します。詳しくは13ページをご覧ください。

「最初から」で始めて遊ぶ場合

「最初から」を選択すると、遊び方についての簡単な説明が始まります。画面の指示にしたがって進めてください。終了後、ゲーム本編が始まります。

ゲームの遊び方

瞳との対話によって物語を進めましょう

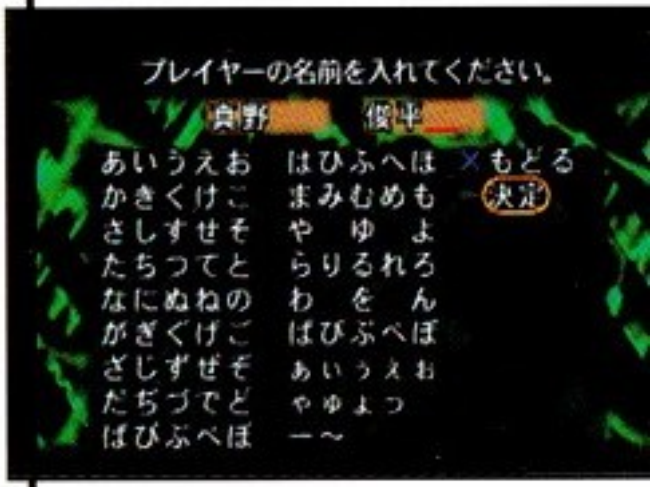
あなたは主人公、瞳の頭の中に入った人物として、瞳と対話しながら物語を進めていきます。なぜ頭の中にいるのか、自分は誰なのか？ それらの謎を解明するのが、ゲームの目的です。
ゲームは3つのモード／画面から成り立っています。それぞれのくわしい説明は次ページ以降をご覧ください。

通常モード

登場人物どうしの会話が行われるモードです。瞳の行動に従って物語が進行していきます。

対話モード

通常モードからこのモードに移行した時に、瞳と対話することができます。自動的に移行する場合と✕ボタンで移行する場合があります。



名前の入力

ゲーム本編開始直後にあなた、および主人公（瞳）の名前入力画面になります。ひらがなで入力し△ボタンを押すと漢字に変換されます。初期設定では「真野 俊平」、「葉山 瞳」になっています。

※このゲームではなるべくご自分の名前を入力することをおすすめします。

手帳画面

登場人物の詳細やマップなどを見られます。通常モード時ならばいつでも開けます。

※対話モード時には開けません。

【通常モード】

このモードでは、登場人物どうしの会話や行動が繰り広げられます。画面に表示される文章を読み進めていきましょう。

キャラクターウインドウ

その場にいる人物です。状況に合わせて表情が変化します。

会話・メッセージ

人物の会話、メッセージが表示されます。

現在の場所／日時

物語は3月23日から始まります。

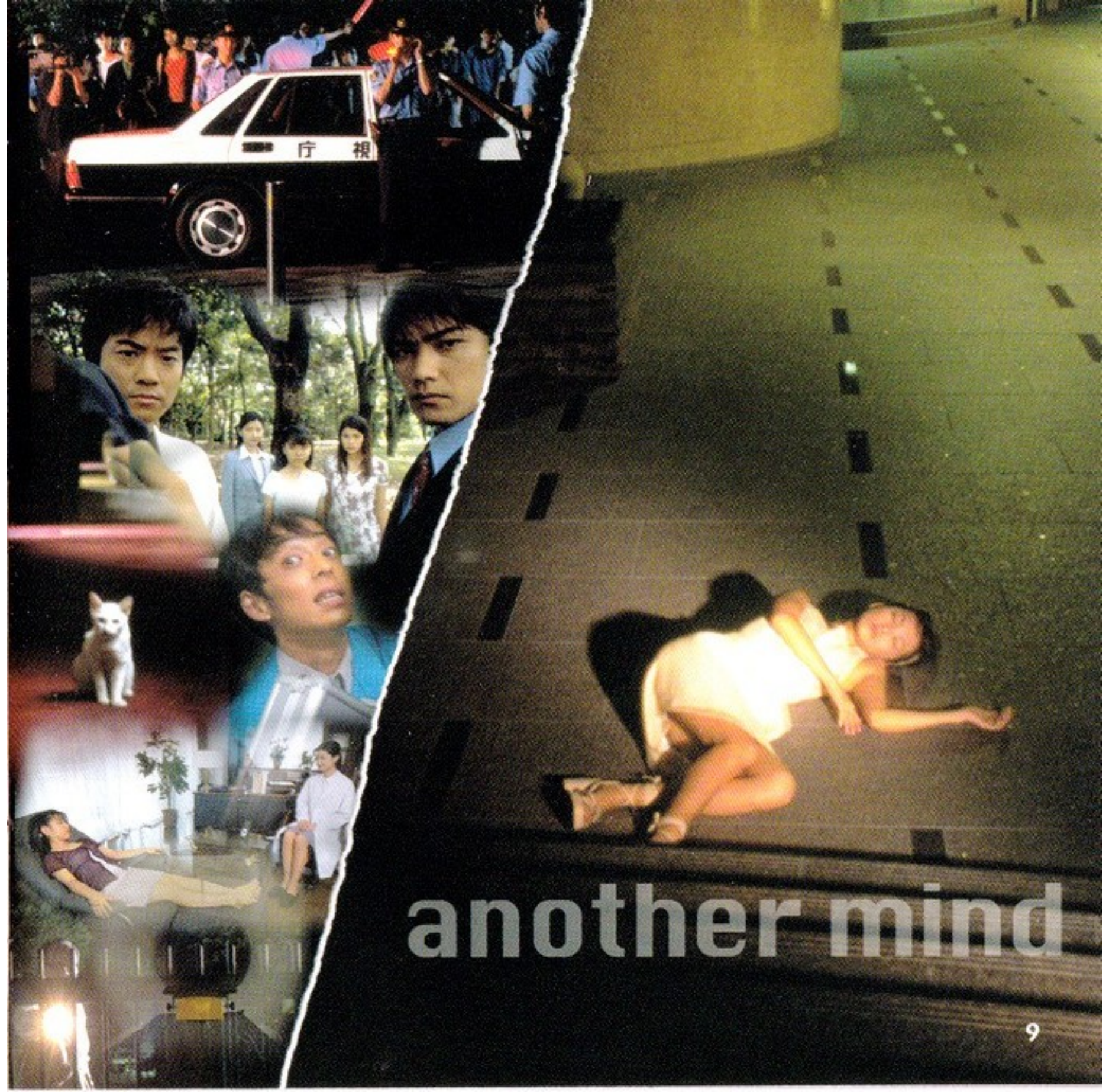
ニューロリンクインジケーター

自動的に対話へ移行する状態の時には、このインジケーターが、右の写真の形になり、緑色に点灯します。

つっこみ対話に入れる状態の時には、インジケーターはオレンジ色に点灯します。

つっこみシステム

ほとんどの場面では自動的に対話モードへと移行しますが、画面が緑色にフラッシュし、インジケーターがオレンジ色に点灯した場合のみ、⊗ボタンを押すことで対話モードへと移行できます。すなわち瞳に対して〈つっこみ〉を入れるのです。〈つっこみ〉を入れずに○ボタンを押してメッセージを送れば、そのまま物語が進みます。


another mind

【対話モード】

このモードでは瞳と対話ができます。単語を選んで文章を完成させ、瞳と対話をしましょう。この対話の内容によって瞳の行動が変化し、物語に大きく影響を与えます。

単話の選択

ここで単語を選択し、対話文をつくります。
表示される単語は場面により変化します。

瞳

対話モードに入ると瞳が正面を向きます。
表情が状況に合わせて変化します。

ダイアローグシステムとは

単語で対話文を組み立てることにより、あなたの考えをよりダイレクトに選択することができる、それがダイアローグシステムです。さらに単語の組み合わせが多数あることで、瞳のリアクションも多種多様に変化するのです。対話文は「誰が」「誰に」「どうする」といった形から成り立ち、選択は①「どうする」②「誰が」③「誰に」の順に進めていきます。では実際にゲーム中のワンシーンを例に、対話文の組み立て方を説明しましょう。

交通事故で入院していた瞳は、ようやく回復し退院することに。但し、仲の良かった村井看護婦が、突然いなくなってしまったことが気がかりです。
瞳は頭の中のあなたに対して「結局村井さんに会えないままだったな…」と告げた場面です。

①「どうする」を選択

まずは【どうする】に当たる部分（述語）を選びます。ここでは「聞く」「知ってる」が表示されていますので、「聞く」を選択します。決定すると、その言い回し（述語の活用形）が表示されますので、「聞け」「聞くか？」「聞く」「聞かない」のうち、「聞くか？」を選択してみます。

②「誰は」を選択

次に【誰は】、文の頭に当たる部分を選びます。「瞳は」「僕は」のうち、「瞳は」を選択します。

③「誰に」を選択

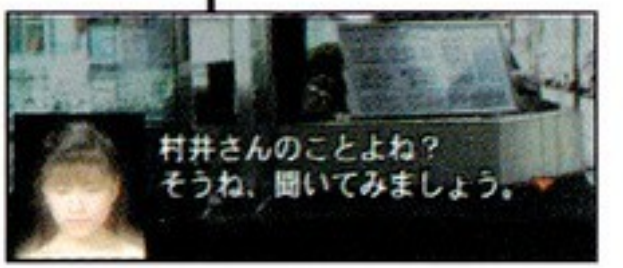
最後に【誰に】の部分を選びます。「黒川に」「村井に」のうち、「黒川に」を選択します。

④ 文の完成

これで「瞳は黒川に聞くか？」となり、対話文の完成です。決定するまでは、キャンセルでどの段階までも戻ることができます。

※文節数は場面によって異なりますので、注意してください。

瞳から「村井さんのことよね？そうね、聞いてみましょう。」と返事がきました。このようにあなたの意志になるべく近い文を組み立てて、物語を進めていってください。



【手帳画面】

この画面では「アドレス」「マップ」「スケジュール」「スクラップ」の確認、「コンフィグ」「セーブ」をおこないます。

※対話モード中は開けません。

タグ

使用したい項目を選択、決定してください。

ページ

決定された項目が開きます。

Address——アドレス

瞳が知り合った人物の情報が、顔写真付きで書き込まれていきます。知りたい人物にカーソルを合わせて決定してください。各人に対する瞳のコメントは、物語の状況により変わる場合があります。

Map——マップ

瞳が今いる場所近辺の地図が見られます。赤い点を現在地として、訪れたことのある場所が表記されます。

カード

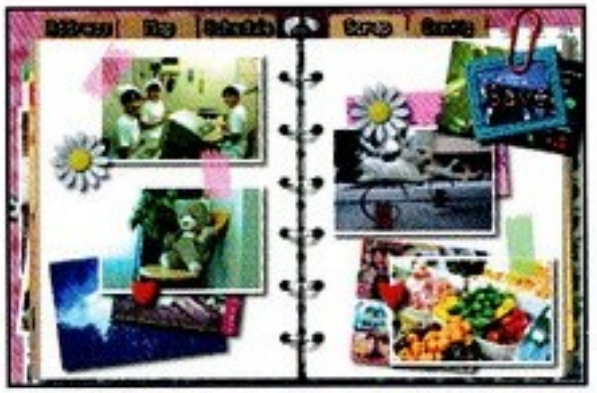
セーブの画面は、このカードを選択することで、開きます。

Schedule—スケジュール

今までの出来事をメモしてあります。知りたい日にカーソルを合わせて決定してください。それまでのお話をふり返るのに便利です。

Scrap——スクラップ

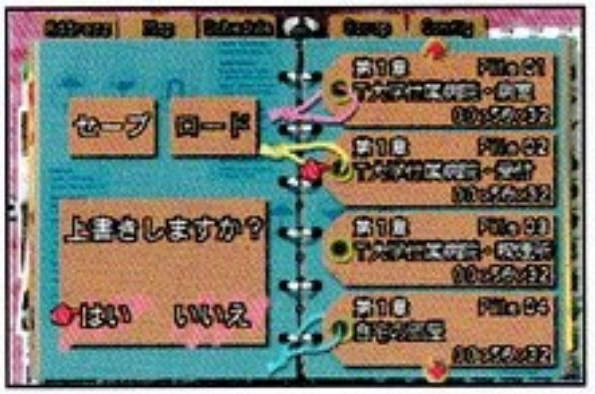
今までの出来事に関する写真などを見られます。



Save——セーブ

【セーブ】現在までのゲームの進行状況をセーブします。メモリーカードをメモリーカード差込口1（スロット）に差し込み、画面の指示にしたがってセーブしてください。

【ロード】セーブデータをロードします。セーブデータの入っているメモリーカードを本体のメモリーカード差込口1に差し込み、画面の指示にしたがってロードしてください。



Config——コンフィグ

ゲームの各種設定を変更できます。

【サウンド】
BGM、効果音のステレオ／モノラルを設定します。

【振動機能】
アナログコントローラの振動のあり／なしを設定します。

【選択カーソル】
選択カーソルの色合い、形状を設定します。

【コントローラ】
コントローラのボタン設定を通常／左手用／右手用に設定します。

登場人物紹介

葉山　瞳
HITOMI HAYAMA

高校2年生の主人公。交通事故のあと、自分の意識に別の人間の意識が入り込んでしまう。
その後、数々の事件に巻き込まれることに…。

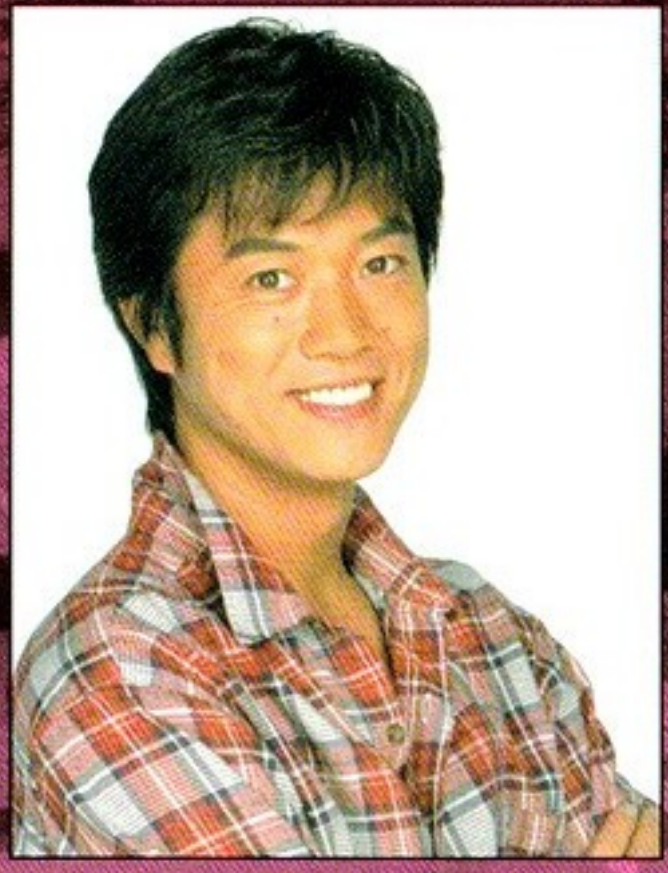
年　齢	16才
趣　味	スナップ写真をとること
星　座	山羊座
血液型	A型

※登場人物たちの漢字名は、プレイヤーが名前入力時に同じ漢字名を使った場合、自動的に違う漢字に変更されます（読みは変わりません）。

高木 真理子
MARIKO TAKAGI

瞳の同級生であり、親友。瞳とは対照的な性格だけれど、なぜか気が合う。いつも一緒に行動する。

年　齢	17才
趣　味	ショッピング、カラオケ
星　座	双子座
血液型	B型



明円 輝夫
TERUO MYOUEN

フリーのルポライター。事件の匂いをかぎつけ、いつも真っ先に取材に駆けつけてくる。結構やり手のライター。

年　齢	30才
趣　味	ドライブ、ピアノ
星　座	双子座
血液型	AB型

鳴海 健一
KENICHI NARUMI

ベテラン刑事。通称ルミさん。女の子にはちょっと弱いナイスガイ。調子のいい明円を少々うっとうしく思っている。猿渡とは世代のギャップを感じている。

年　齢	42才
趣　味	釣り
星　座	牡羊座
血液型	O型

猿渡 純
JUN SARUWATARI

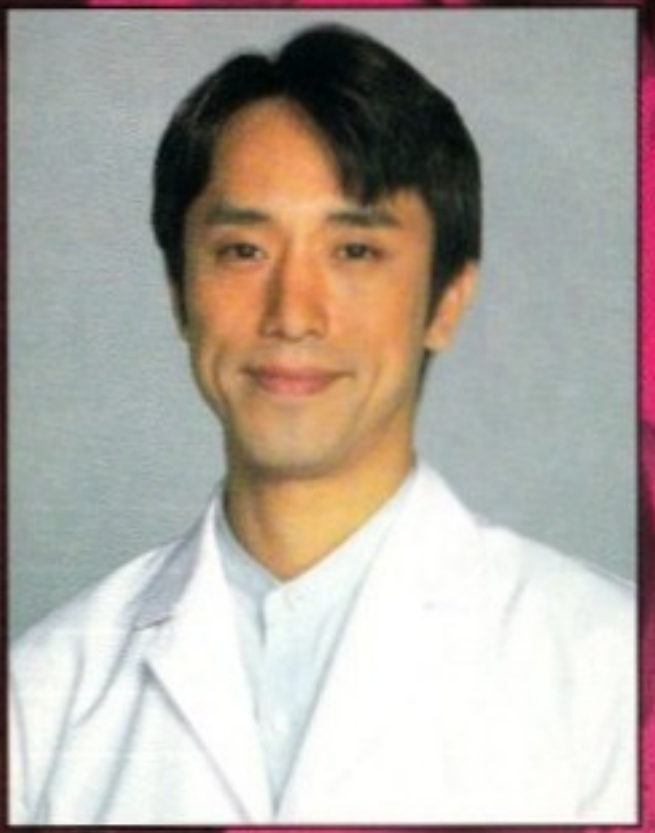
若手刑事。通称サル。鳴海の部下。密かに夏子に思いを寄せている。

年　齢	25才
趣　味	相撲観戦、トレンディドラマを見ること
星　座	乙女座
血液型	A型

向井 夏子
NATSUKO MUKAI

サイコセラピスト（精神療法医）。アメリカでサイコセラピーを学び、帰国後に開業する。自宅のリビングをオフィスにしている。

年　齢	28才
趣　味	スキューバダイビング
星　座	天秤座
血液型	B型



桐原 育生
IKUO KIRIHARA

医学博士。頭脳明晰で冷静な判断力を持っている。表情がおだやかで感情を表に出さない。

年　齢	35才
趣　味	ワイン
星　座	蟹座
血液型	AB型

渡瀬 鈴
RIN WATASE

テレパス少女。瞳の中に別の人格がいることを何故か知っていて、瞳に近づいてくる。

年　齢	20才
趣　味	街で遊ぶこと
星　座	さそり座
血液型	A型

渡瀬 玲
REI WATASE

鈴の姉。フラワーショップの店員。特技は料理。わがままな鈴のことをいつも優しく見守っている。

年　齢	20才
趣　味	ガーデニング
星　座	さそり座
血液型	A型

砂原 巧
TAKUMI SAHALA

小説家。華々しくデビューを飾ったものの、自分とは感性の違う編集にいいようにされ、その後芽が出なかった不遇の作家。

年　齢	32才
趣　味	散歩
星　座	水瓶座
血液型	A型

阿久津 安弘
YASUHIRO AKUTU

謎のテロリスト。
爆弾を使った犯行に、執念を燃やす。

年　齢	30才
趣　味	哲学書
星　座	さそり座
血液型	B型

木場 智次
TOMOJI KIBA

きまじめなヤクザ。悪人になりきれない。

年　齢	32才
趣　味	寺巡り
星　座	牡牛座
血液型	O型

荒井 靖夫
YASUO ARAI

不遇な技術者。世の中を見返すために、ある計画を実行する。

年　齢	29才
趣　味	ラジコン
星　座	うお座
血液型	O型

金田 俊樹
TOSHIKI KANEDA

瞳の同級生。瞳達と共に若葉祭の実行委員になる。美少年。

年　齢	16才
趣　味	チェス
星　座	射手座
血液型	O型

北川 正人
MASATO KITAGAWA

瞳の同級生。瞳達と共に若葉祭の実行委員になる。特技はリフティング100回。

年　齢	16才
趣　味	スニーカー集め
星　座	射手座
血液型	B型

火浦 奈々子
NANAKO HIURA

隣街の高校生。

年　齢	17才
趣　味	ビデオ鑑賞
星　座	かに座
血液型	A型

向井 正三
SYOUZOU MUKAI

著名な前衛書道家。芸術は爆発だ!というタイプの弾けたおじいさん。向井夏子の父親。

年　齢	57才
趣　味	逆立ち
星　座	獅子座
血液型	B型

亜月レイカ
REIKA AZUKI

霊能力者。頭の中に別の人格がいることに悩んだ瞳は、彼女のところへ相談に行く。

年　齢	不明
趣　味	激辛カレー
星　座	乙女座
血液型	B型

村井 薫
KAORU MURAI

T大学付属病院の看護婦。瞳が交通事故に遭い入院したときの担当看護婦。

年　齢	27才
趣　味	推理小説
星　座	魚座
血液型	A型

登場人物相関図

阿久津 安弘
部下
片思い
親子
向井 正三
荒井 靖夫
捜査
猿渡 純
友人
亜月 レイカ
姉妹
鳴海 健一
カウンセリング
向井 夏子
霊視
関心がある
友人
捜査
毛嫌い
取材
鈴
矜
親友
憧れ
明円 輝夫
同級生
担当看護婦
桐原 育生
葉山 瞳
高木 真理子
同級生
隣町の高校生
北川 正人
金田 俊樹
火浦 奈々子
砂原 巧
村井 薫
木場 智次

出演

松下　恵（葉山 譲）

伊藤かずえ（向井夏子）
高知 東生（明円輝夫）

横山 夏海（高木真理子）
松永 博史（猿渡 純）

筧　利夫（桐原育生）

山下 真司（鳴海健一）

吹越　満（砂原 巧）　菊池 万理江（渡瀬 鈴・玲）
吉満 涼太（阿久津安弘）　野添 義弘（向井正三）
山口　剛（木場智次）　藤村ちか（火浦奈々子）
鈴木 浩司（荒井靖夫）　松尾 政寿（金田俊樹）
藤丸 由樹（北川正人）　田中 ちなみ（村井薫）
石堂 夏央（亜月レイカ）　他

制作・企画

SQUARESOFT

スクウェア・ユーザーサポート PHONE：03-5496-7117

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SLPS 01655

©1998スクウェア
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.